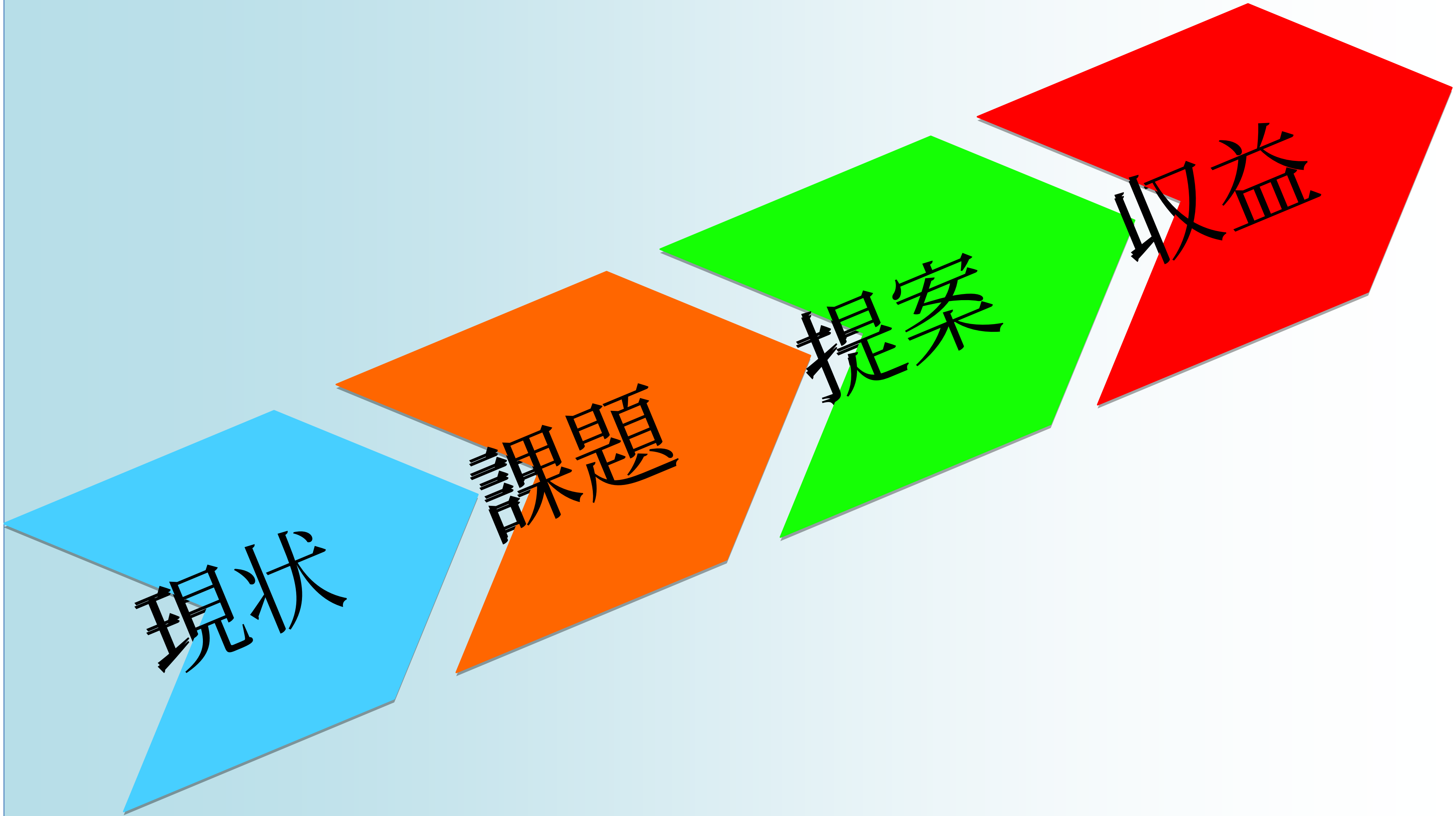
アニメーターの労働環境改善
～コンテンツの可能性～

日本大学 経済学部 三井ゼミ
キャラメディ班
大宮康平　山田俊太郎　東山英生
森本有香　松岡千代子

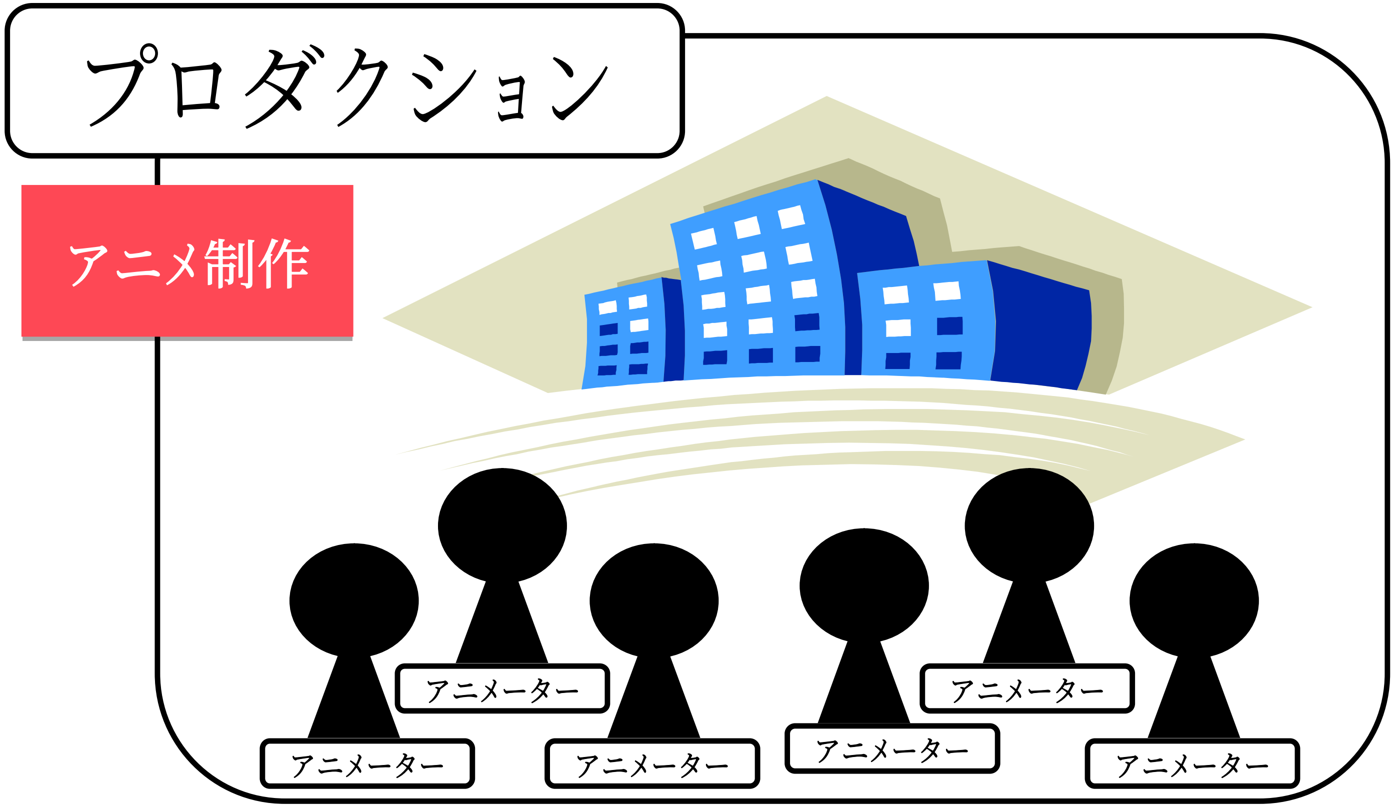
時給298円

タイムライン



現状.アニメーターとは？

アニメーターとはプロダクションのなかで製作作業に当たる人のことをいう



現状．アニメ業界の今

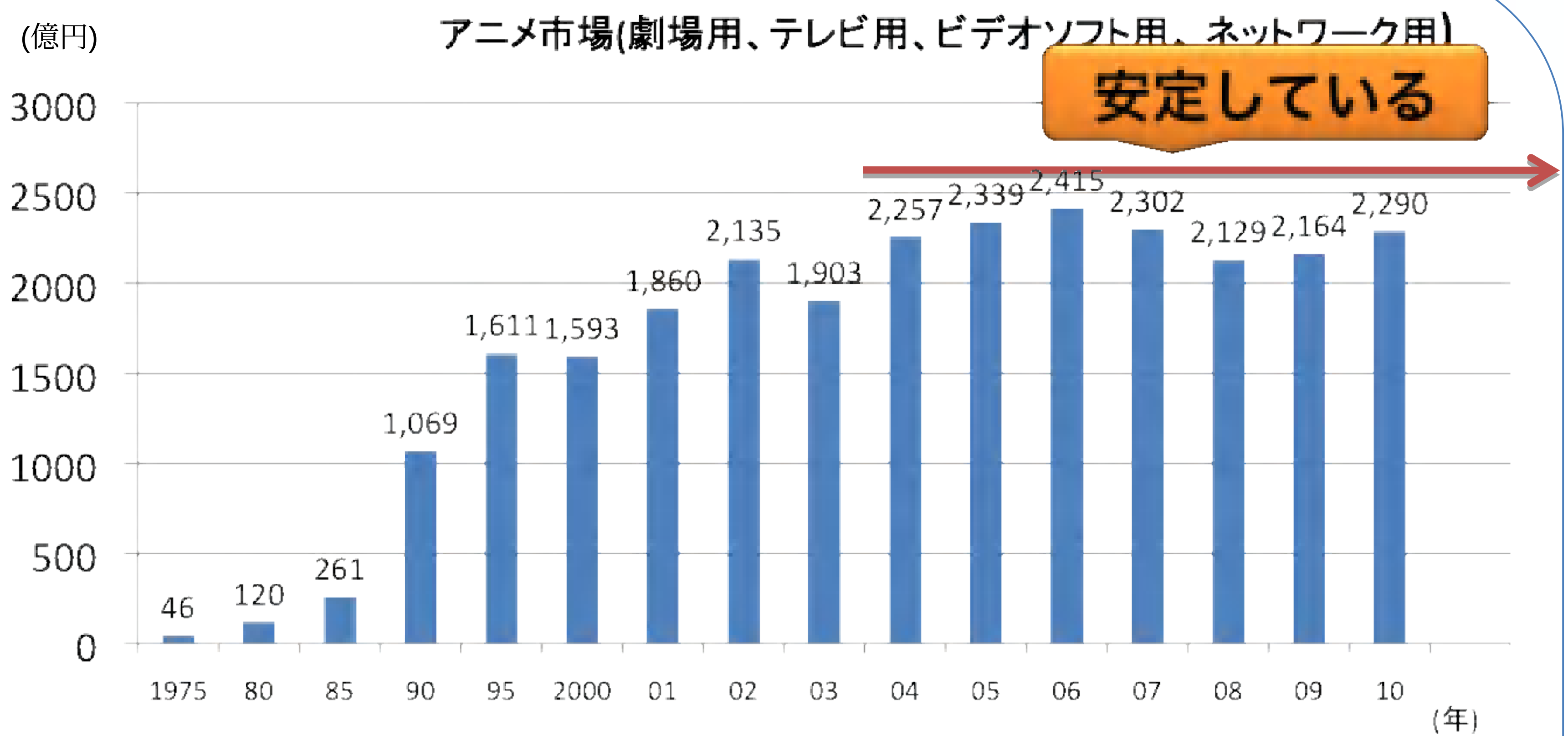
POINT

アニメ関連の市場規模は大きくなり、安定している

POINT

アニメは社会的に受け入れられている

現状．アニメ市場規模



出典：株式会社　メディア開発綜研発表

’05年頃から市場は安定している

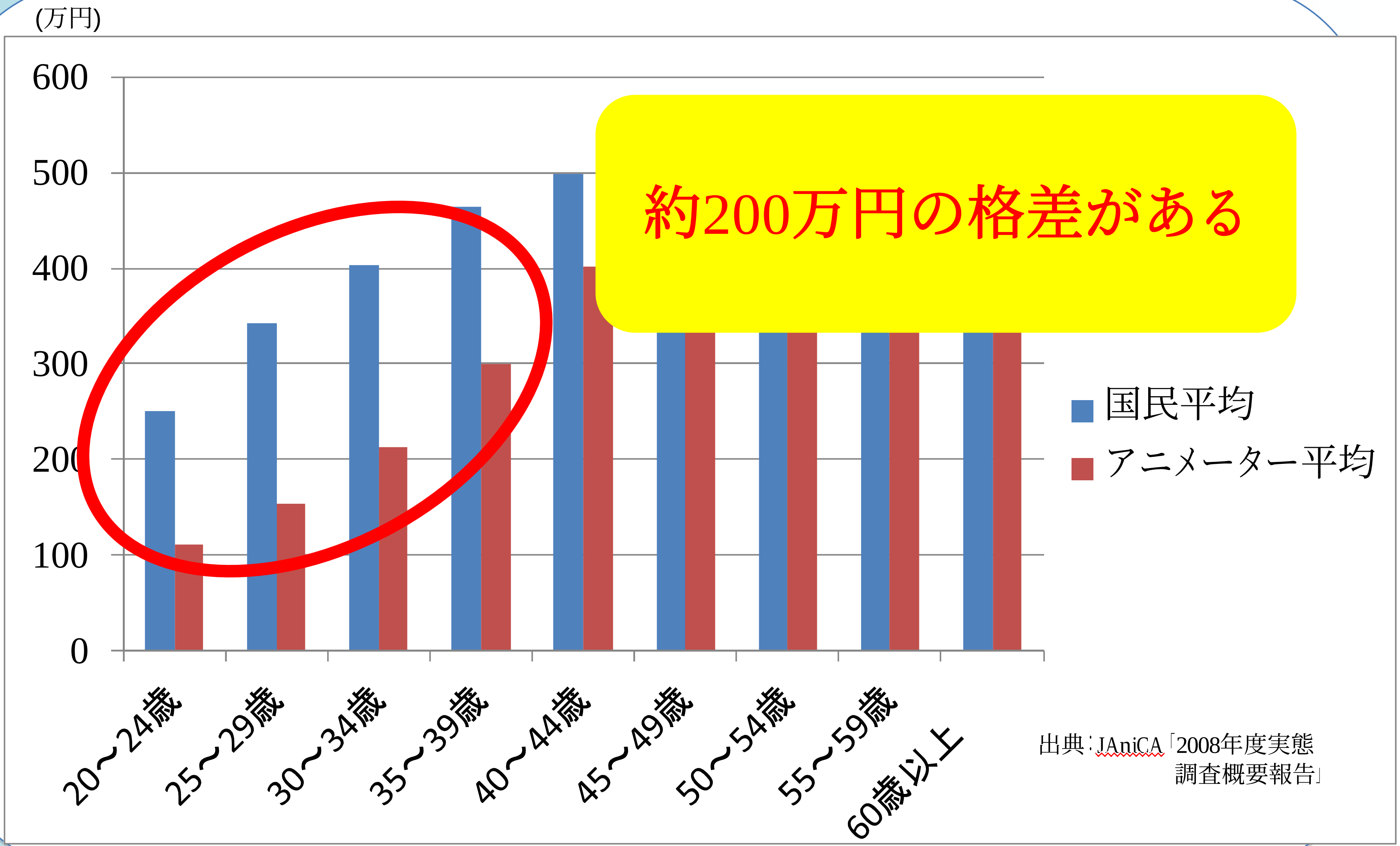
現状　問題の表面化

- 2007年あるアニメの制作費、スケジュール等の内部情報が流失し、プロダクションの低予算の現状が明るみになった
- 2009年9月3日　日経ビジネスオンラインでアニメ製作現場の厳しい現状の記事が掲載される
- 2009年7月10日放送 NHK「おはよう日本」内でアニメーターの厳しい労働環境についての特集が組まれる

現状．アニメーターの声

アニメーター3人の方へのインタビューにて（7月10日独自調べ）

現状　給与格差



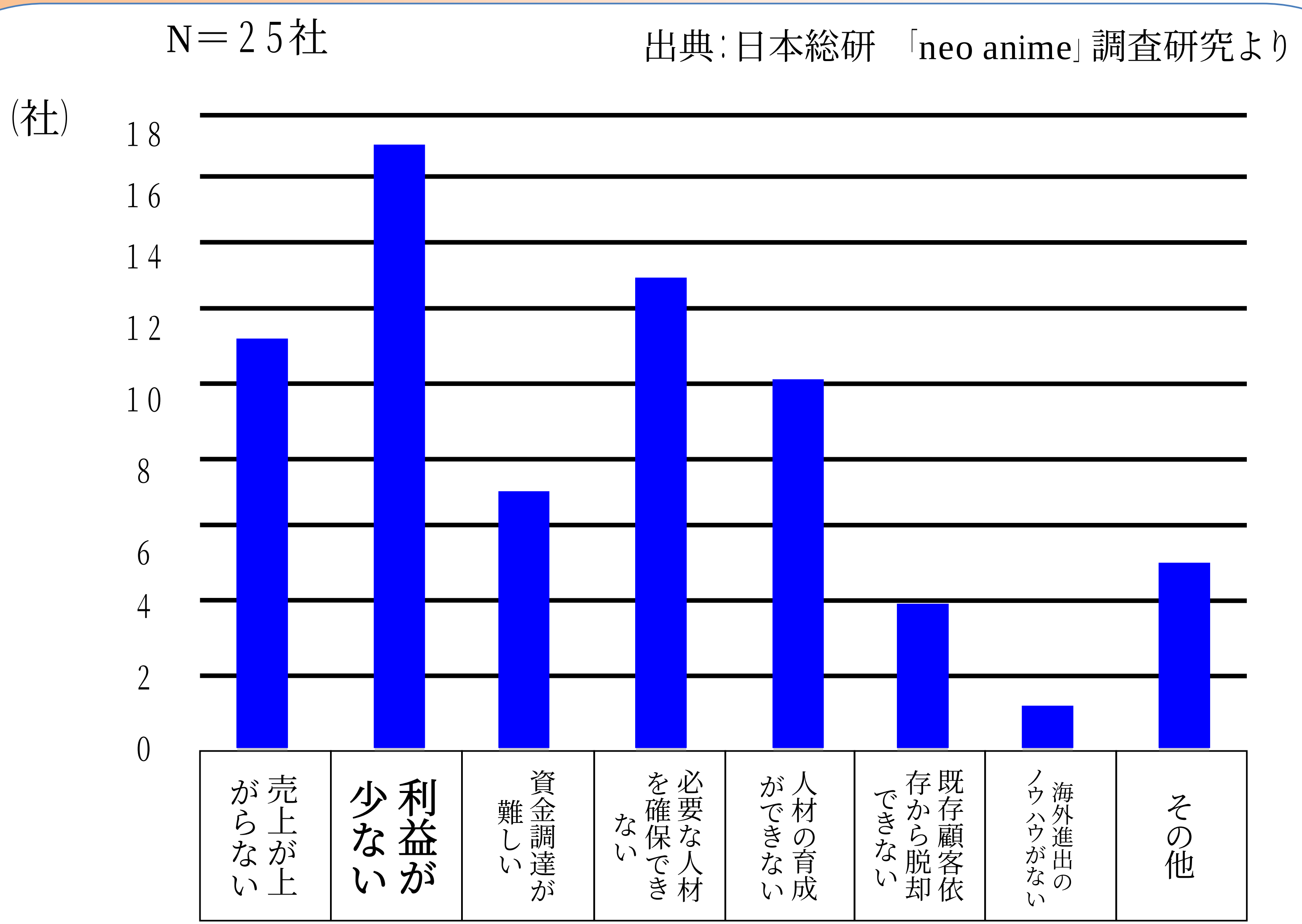
出典：JAniCA「2008年度実態調査概要報告」

アニメーターの厳しい労働環境は何が原因なのか？

アニメーターの厳しい労働環境は何が原因なのか？

原因はプロダクションに入る利益の少なさ

課題．アニメプロダクションの不満



課題．低利益の理由

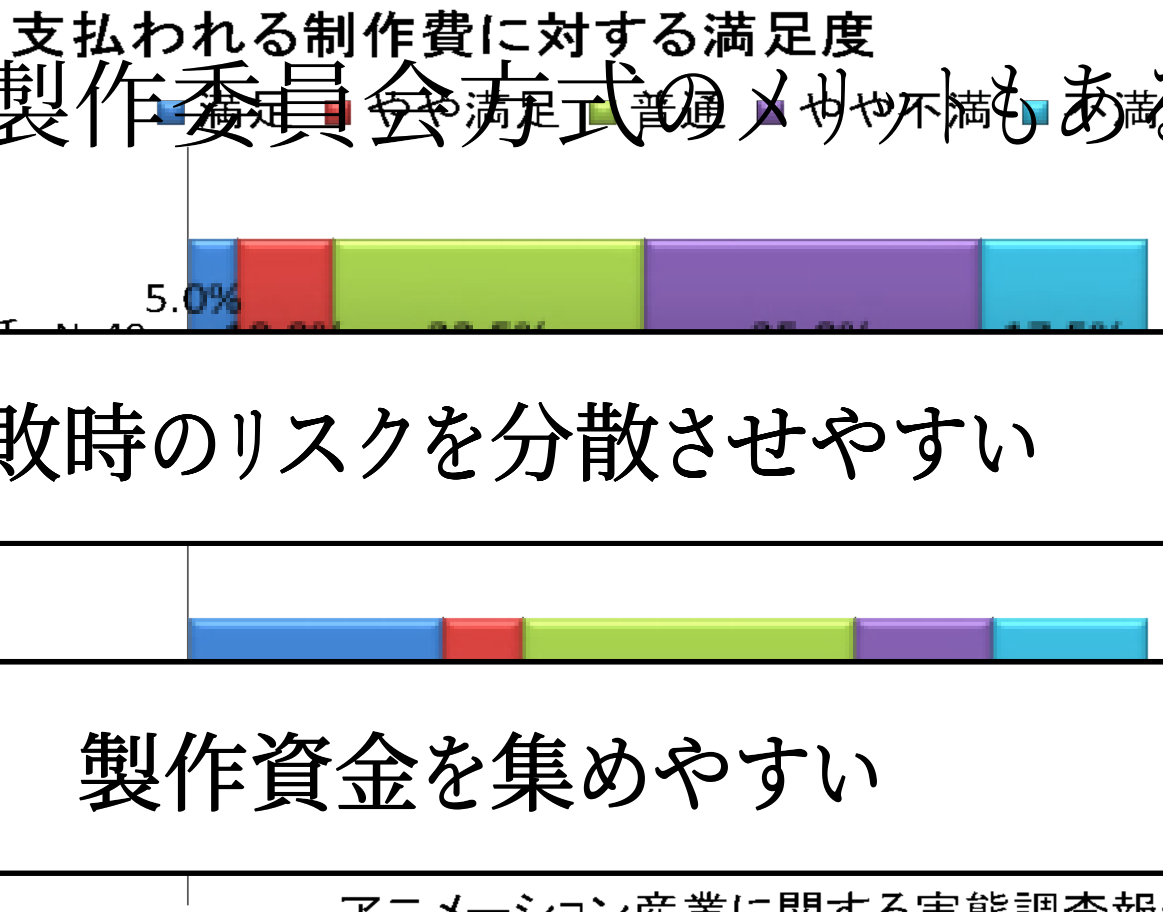
従来の主な利益はCMスポンサー料

現在の主な利益は二次利用のロイヤリティー

製作委員会という独特な構造によって
利益が抑えられている

課題．製作委員会のメリット

一方で、製作委員会方式のメリットもある



メリット 1

失敗時のリスクを分散させやすい

メリット 2

製作資金を集めやすい

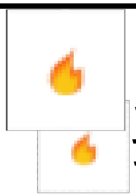
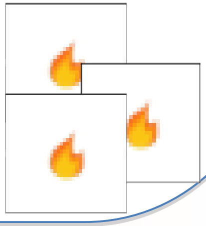
アニメーション産業に関する実態調査報告書
平成21年　1月　　公正取引委員会事務総局

課題．　まとめ①

POINT
アニメーターの低収入の原因は
プロダクションの低利益

POINT
製作委員会方式がプロダクションの
低利益の原因

POINT
しかし、この構造を変えていくのは難しい


新しい収益構造


提案します！

キャラクターコンテンツ
芸能事務所

キャラメディ

CHARACTER MEDIATION

課題、目的

キャラメディの提案

業務

①キャラクターにマネージャーをつけ、対外交渉、契約、企画立案、新人発掘を行う

②既存のキャラクターコンテンツビジネスにさらに付加価値をつける

提案．フィールドリサーチ

日テレ　アックスオン
編成局コンテンツプロモーションセンターED
岩崎達也さん

提案．フィールドリサーチ

岩崎さんの話によると・・・

多メディア化する中でコンテンツそのものが注目されるようになってきた

コンテンツをどう売り出していくかが重要

提案．事業内容～管理～

管理

企画

提案．事業内容～管理～

アニメ
プロダクション

→

キャラメディ

マネージャー

方向性
対外交渉
企画立案
ファン交流

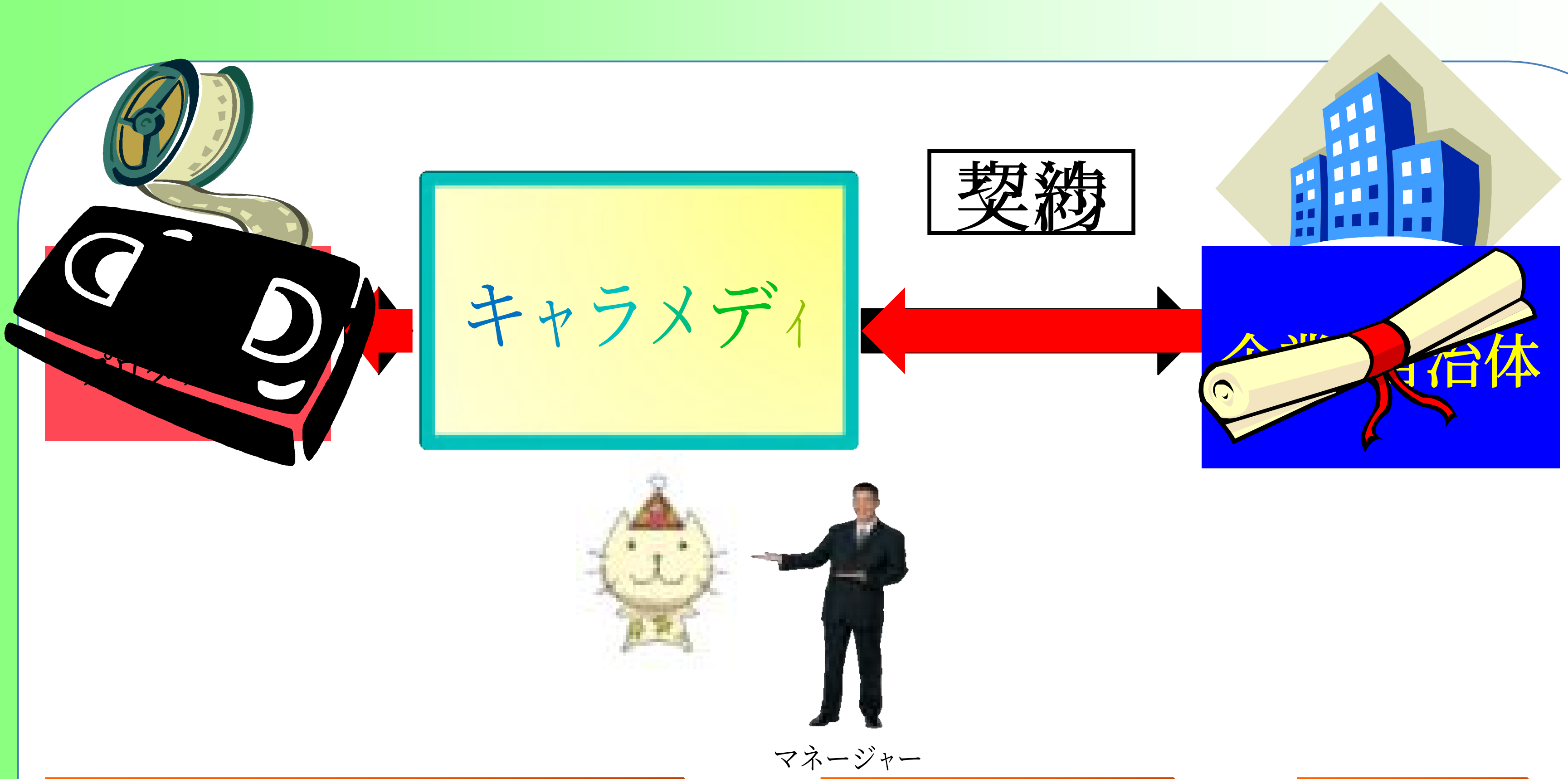
コンテンツの提供 → 設定会議 → マネージャーによる営業･管理

提案．事業内容～企画～

管理

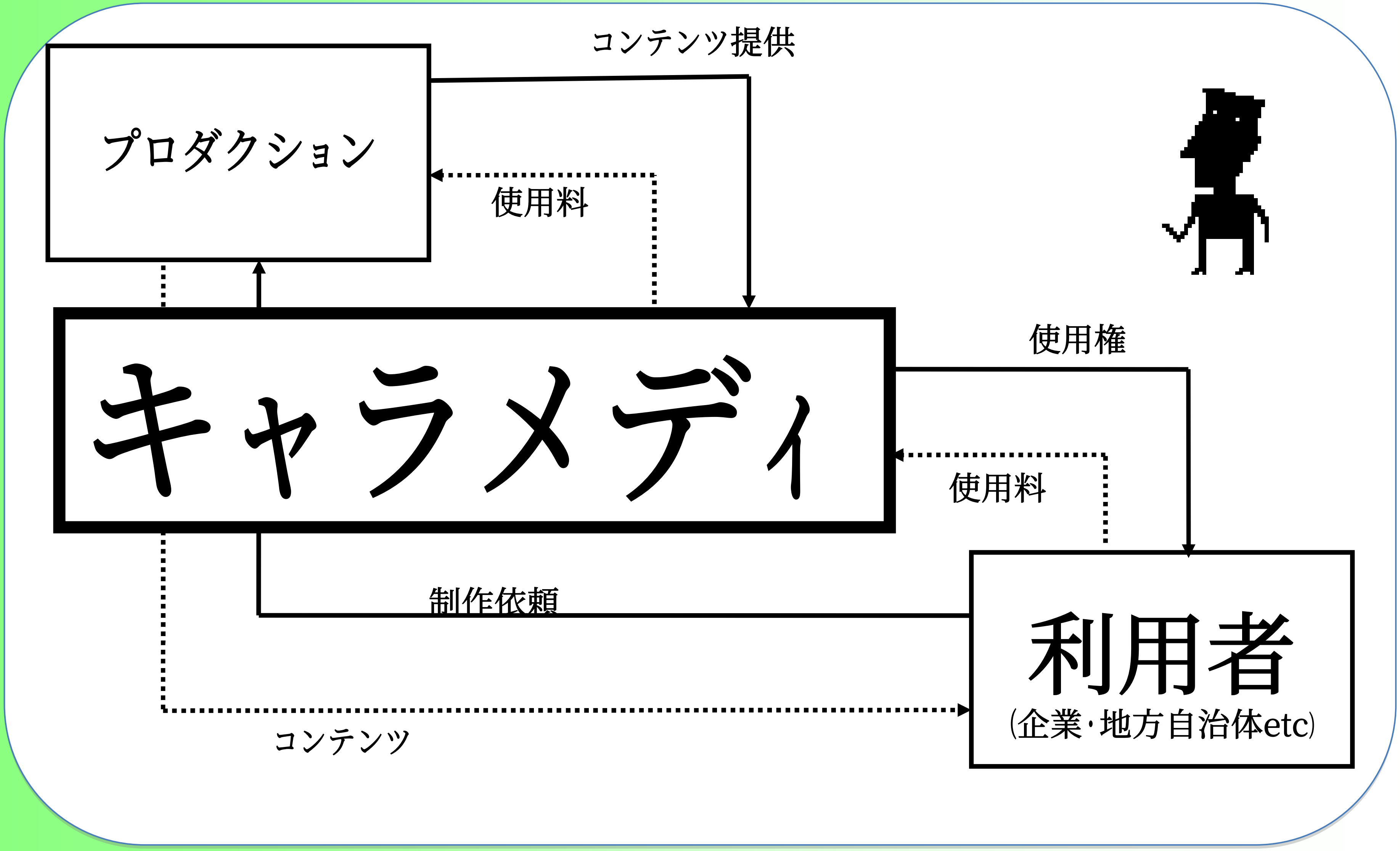
企画

提案．事業内容～管理～



マネージャーによる営業 → クライアントとの契約 → 製作依頼

提案．事業内容～全体図～


コンテンツ提供
プロダクション
使用料
キャラメディ
使用権
使用料
制作依頼
利用者
(企業･地方自治体etc)
コンテンツ

提案．差別化要素

従来のキャラクター
管理会社

・取引きは
受動的

・ほとんどが
既存のキャラ

マネージャーがいると

キャラメディ

能動的で
スムーズな取引

継続的な
取引のチャンス

イメージに
とらわれない
オリジナルキャラ

提案．契約料一覧

CM出演料(1年契約)	5,000,000円～
ポスターモデルやサイトモデル出演料(1年契約)	10,000円～
使用権料（1年目）　1アイテム	50,000円～
継続権料（2年目以降）　1アイテム	20,000円～
デザイン料（1ポーズ）	30,000円～
最小契約期間	1年間

その他／基本的に該当商品のパッケージ、ＰＲ素材、宣伝広告物は
著作元のプロダクションを使用

解決するために

プロダクションは

２００万円 不足している

↓

キャラメディで
CM１本当たり ４００万円 収入UP！！

↓

２００万円の利益

出典：じゃにか倶楽部
http://janica.jp/club/

収支計画表

◎借入金
15,322,500(利息含む)　　年に5,107,500返済

◎費用計算
1年目=2,446,000+(1,016,000×11ヵ月分)=13,622,000
2年目～4年目=1,016,000×12=12,192,000

5,107,500+13,622,000=18,729,500
5,107,500+12,192,000=17,299,500

資本金	
自己資本	5,000,000
他人資本（日本政策金融公庫から借入金）	15,000,000
利率	1500万円利率2.15%で322,500
	（そのうち500万は運転資金）
合計	20,000,000

初期費用	
・保証金（賃料6カ月分＋仲介手数料など）	1,320,000
・オフィス備品	50,000
・原材料（初めの月だけのみ発生）	60,000
合計	1,430,000

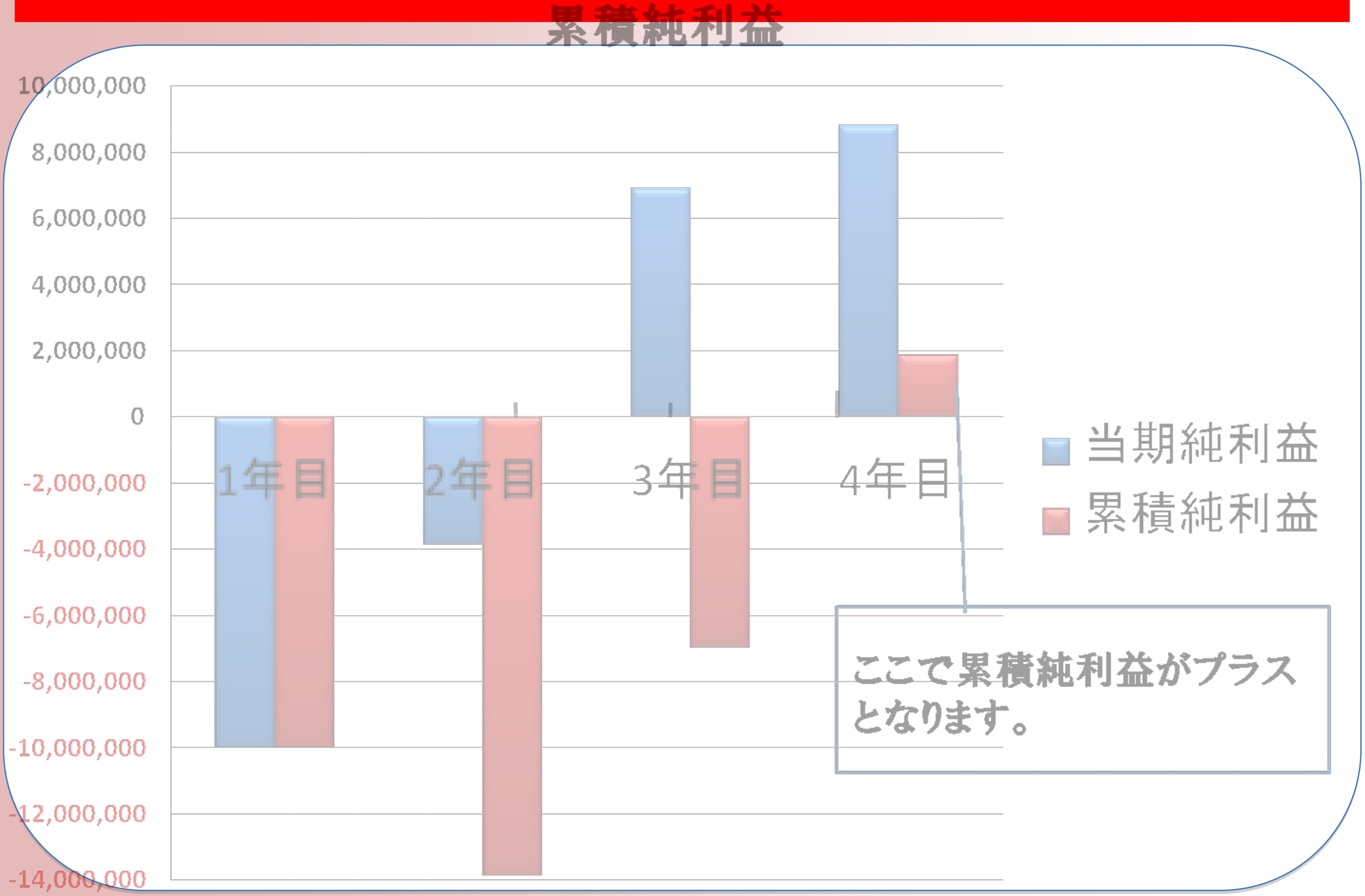
初めの月は初期費用＋一か月にかかるお金で、2,446,000

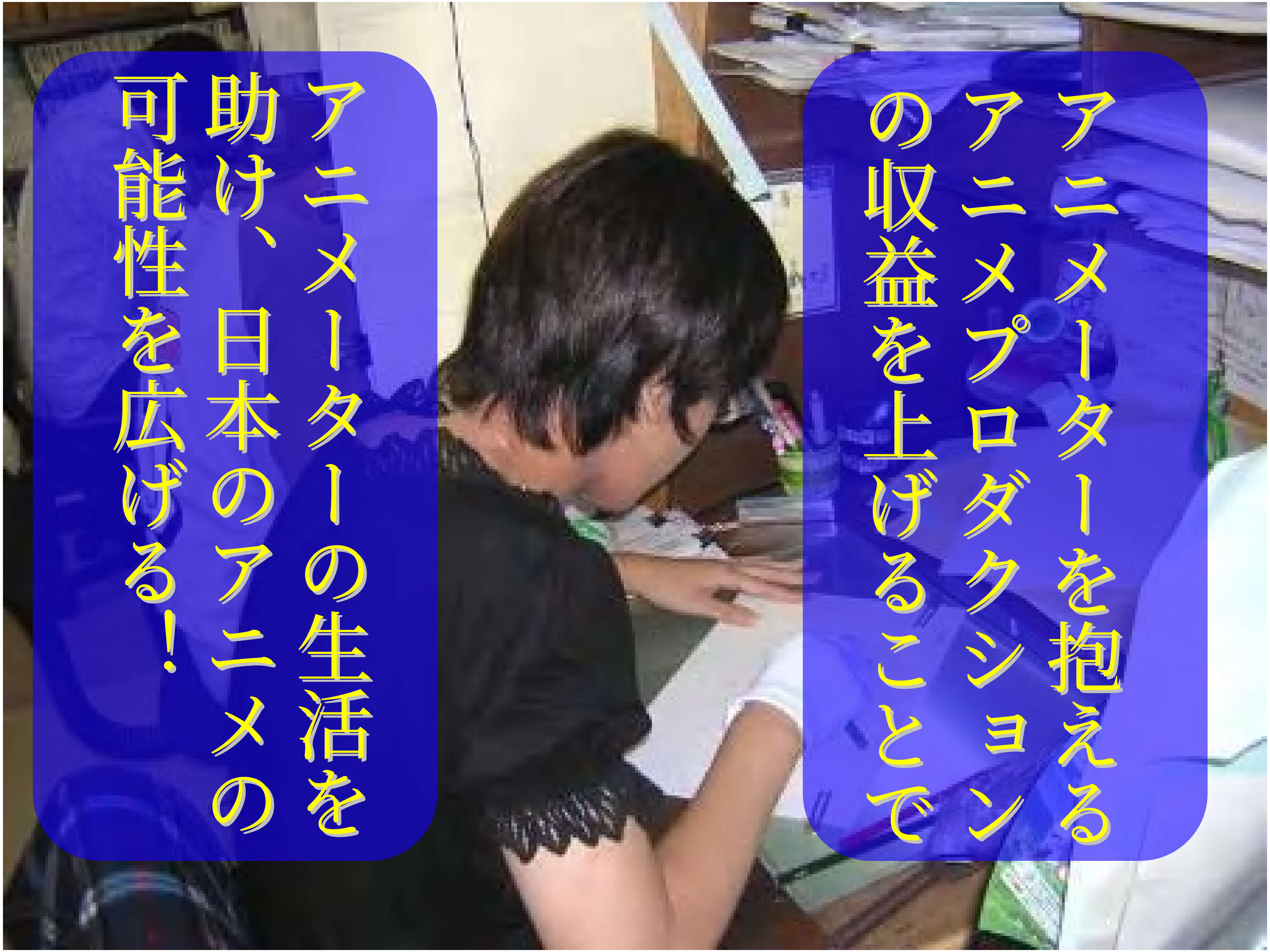
初めの月以降の一カ月にかかるお金	
・事務所・店舗賃貸費用	110,000
・駐車場費用	20,000
・会社案内などの作成費	50,000
・ネット通信費	6,000
・雑費	15,000
・人件費	750,000
・広告費	50,000
・水道光熱費	15,000
合計	1,016,000

収支計画表				
	1年目	2年目	3年目	4年目
売上高	3,720,000	8,441,000	23,800,000	26,894,000
費用	13,622,000	12,192,000	12,192,000	12,192,000
営業利益	-9,902,000	-3,751,000	11,608,000	14,702,000
営業外費用	107,500	107,500	107,500	0
経常利益	-10,009,500	-3,858,500	11,500,500	14,702,000
税引き前当期純利益	-10,009,500	-3,858,500	11,500,500	14,702,000
法人税、住民税及び事業税 経常利益の40%	0	0	4,600,200	5,880,800
当期純利益	-10,009,500	-3,858,500	6,900,300	8,821,200

ここで黒字になります！！

収益．　累積純利益･当期純利益




アニメーターを抱える
アニメプロダクション
の収益を上げることで
アニメーターの生活を
助け、日本のアニメの
可能性を広げる！

参考資料・文献一覧

＜書籍＞

高橋光輝・津堅信之編著　NTT出版『アニメ学』 p.326　2011　年4月
谷口功・麻生はじめ著　秀和システム
『アニメ業界の動向とカラクリがよ～くわかる本』 p.225　2010　年10月
増田弘道著　NTT出版『アニメビジネスがわかる』 p.258　2007　年7月

＜Web＞：最終閲覧日　9月27日

JanicA　『2008実態調査』
http://www.janica.jp/survey/2009symposium_rundown.pdf
じゃにか倶楽部
http://www.janica.jp/club/modules/director/details.php?bid=3
ジャニカ シンポジウム2009『20代アニメーターの平均月収は10万円以下
――アニメ産業が抱える問題点とは？』
http://bizmakoto.jp/makoto/articles/0905/28/news016.html
JASRACネットワーク
http://www.jasrac.or.jp/network/side/hayami.html

参考資料･文献一覧

＜Web＞：最終閲覧日　9月27日

次世代の広告
http://yukoritan.cocolog-nifty.com/blog/2010/04/post-5110.html
「あの花」に観られるプロダクトプレイスメントの自然化の流れ
http://www.ippongi.com/2011/07/05/placement/
売上の半分をテレビに依存する広告代理店の行方は？
http://www.rui.jp/ruinet.html?i=200&c=400&m=182586
日本コンテンツの海外市場についての調査結果
http://blog.livedoor.jp/anime_trans/archives/3069399.html
ガジェット通信
http://getnews.jp/archives/114452
アニメ「TIGER＆BUNNY」はプロダクトプレイスメントの最先端！
http://www.akirafukuoka.com/blog/2011/04/tiger-and-bunny-productplacement.html
アニメーターの年収がひどすぎる
http://blog.livedoor.jp/hisabisaniwarota/archives/51661635.html
アニメータの年収がひどい　NHKから取材が来た！
http://nekoko.at.webry.info/200911/article_13.html

参考資料・文献一覧

<Web>：最終閲覧日　9月27日

「neo anime」産業のビジネスモデルに関する

『調査研究報告書』　2008年12 月

http://www.meti.go.jp/policy/mono_info_service/contents/downloadfiles/anime.pdf

朝日新聞社　『アニメ産業（3）　改善しない労働条件』　2011年7月8日

http://www.asahi.com/business/topics/keizainavi/TKY201107070290.html

著作権・コンテンツ委員会　『アニメの著作権』

http://www.jpaa.or.jp/activity/publication/patent/patent-library/patent-lib/200808/jpaapatent200808_011-047.pdf

厳しさ増すアニメ制作現場

http://www.youtube.com/watch?v=zk6ssCnvSPI

ご静聴ありがとう
ございました。

1年目

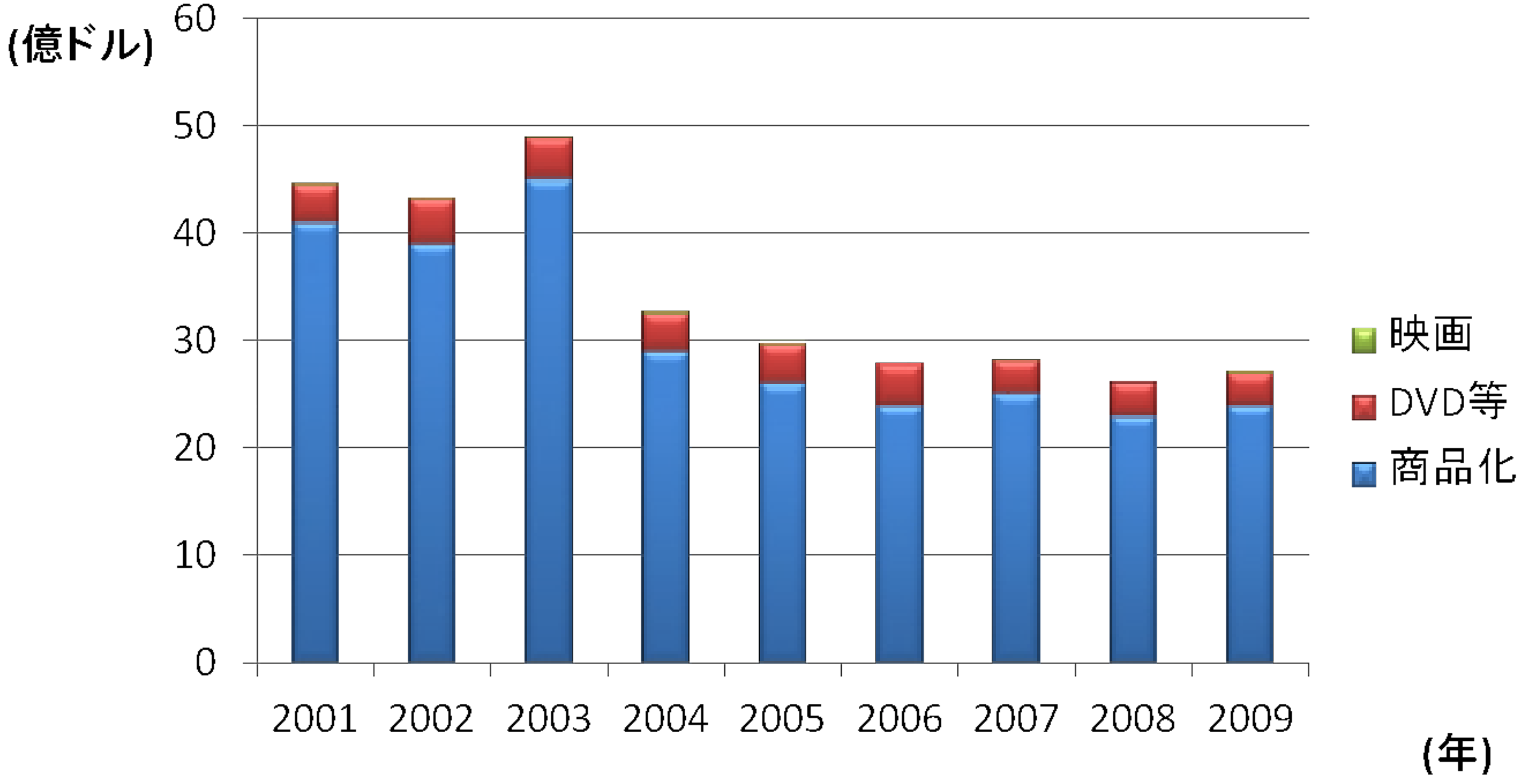
●件数　CM　5件　ポスターやサイトのモデル20件

●売上　7,290,000円の詳細　（20%が弊社の取り分）

●CM出演料売上　　5,000,000円
●モデル出演料売上　40,000円
●使用権料売上　　　250,000円
●デザイン料売上　　2,000,000円

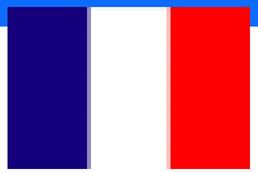
補足資料

現状　米国における日本製アニメの市場規模



出所:各社資料より Wowmax　Media!試算

現状　海外でのジャパニメーション



フランス　パリ

ジャパンエキスポ　来場者数

出典:ジャパンエキスポ各資料より

現状　海外に広がるイベント

世界的に日本の
アニメが広がっている

出所：　http://www.apparel-web.com/column/kurita/vol_10.html

課題　アニメーターの平均収入

国民の平均給与とアニメーター給与の比較

国民全体　(単位:万円)

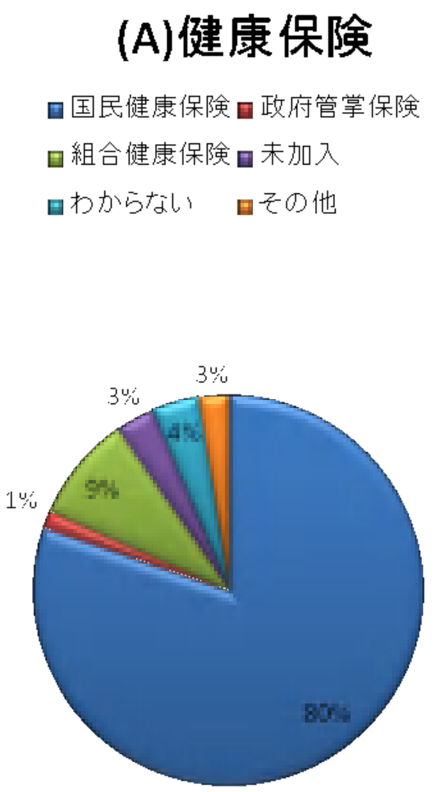
年代	平均年収
20～24歳	251
25～29歳	343
30～34歳	404
35～39歳	465
40～44歳	499
45～49歳	505
50～54歳	503
55～59歳	490
60歳以上	370

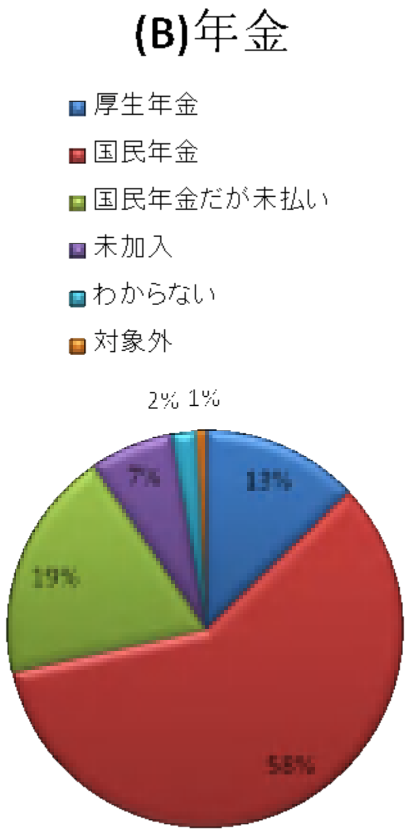
アニメーター　(単位:万円)

年代	平均
20	110.4
30	213.9
40	401.2
50	413.7
60	491.5
70	30

出典:JAniCA「2008年度実態調査概要報告」

課題　福利厚生の未整備





◆国民健康保険･国民年金が約80パーセント
⇒ほとんど個人事業主

◆アニメーターはほとんどがフリーランス契約なので、企業が整備する厚生年金や社会保険などの福利厚生を受けられない

出典：JAniCA「2008年度実態調査概要報告」

課題　アニメーターの労働時間

- アニメーター職種別作業時間と休日

職種	平均作業時間	平均休日
絵コンテ	10.1	4.4
監督	10.8	3.7
演出	11.1	3.9
総作画監督	10.5	3.5
作画監督	10.6	3.8
原画	10.2	4
LOラフ画	10.1	4.1
第二原画	10.5	4.1
動画チェック	10.7	4.3
動画	10.9	4.4

労働時間はあまり長いとは言えないが、休日は少ない

給与は平均を大きく下回る

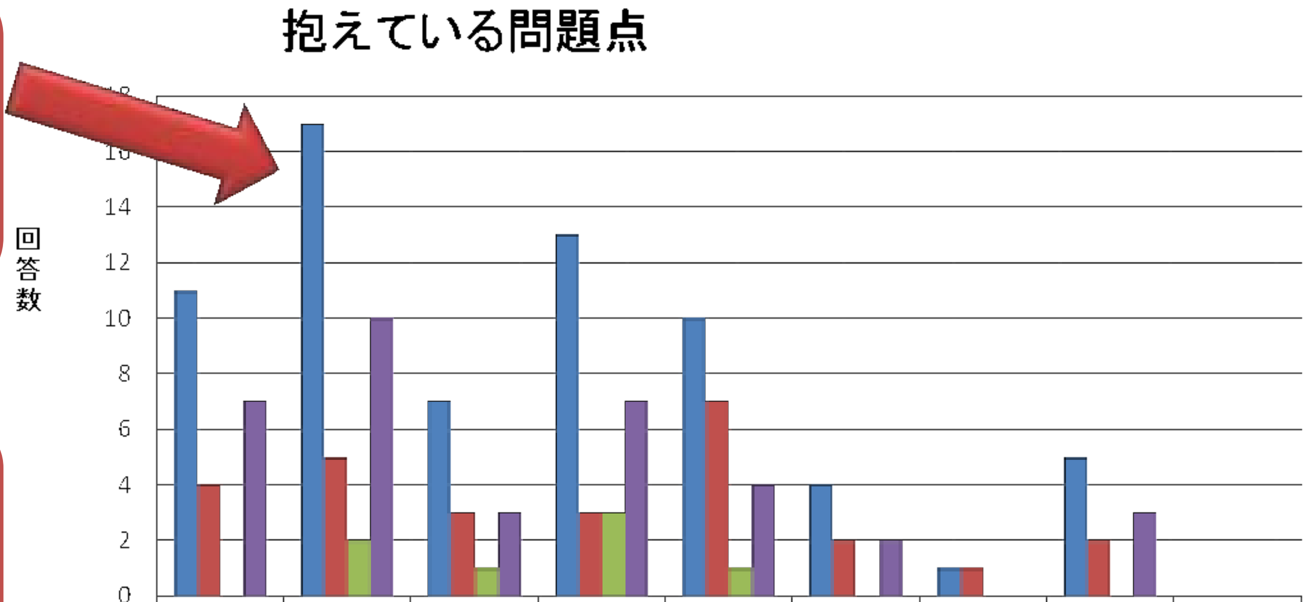
出典：JAniCA「2008年度実態調査概要報告」

課題　業界が抱える問題点

一番の問題は
利益の少なさ

↓

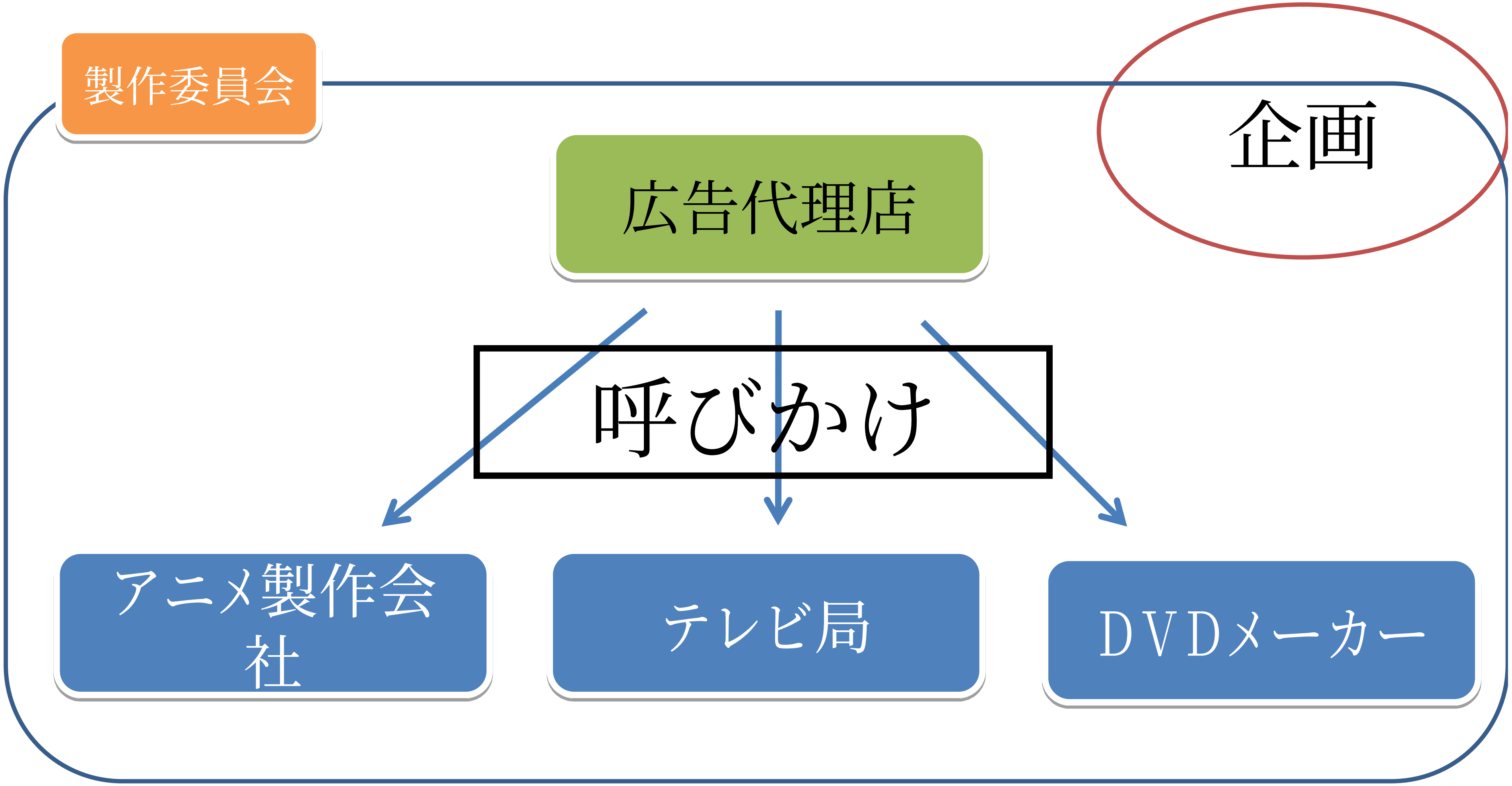
利益の少なさが
様々な問題を生
み出す



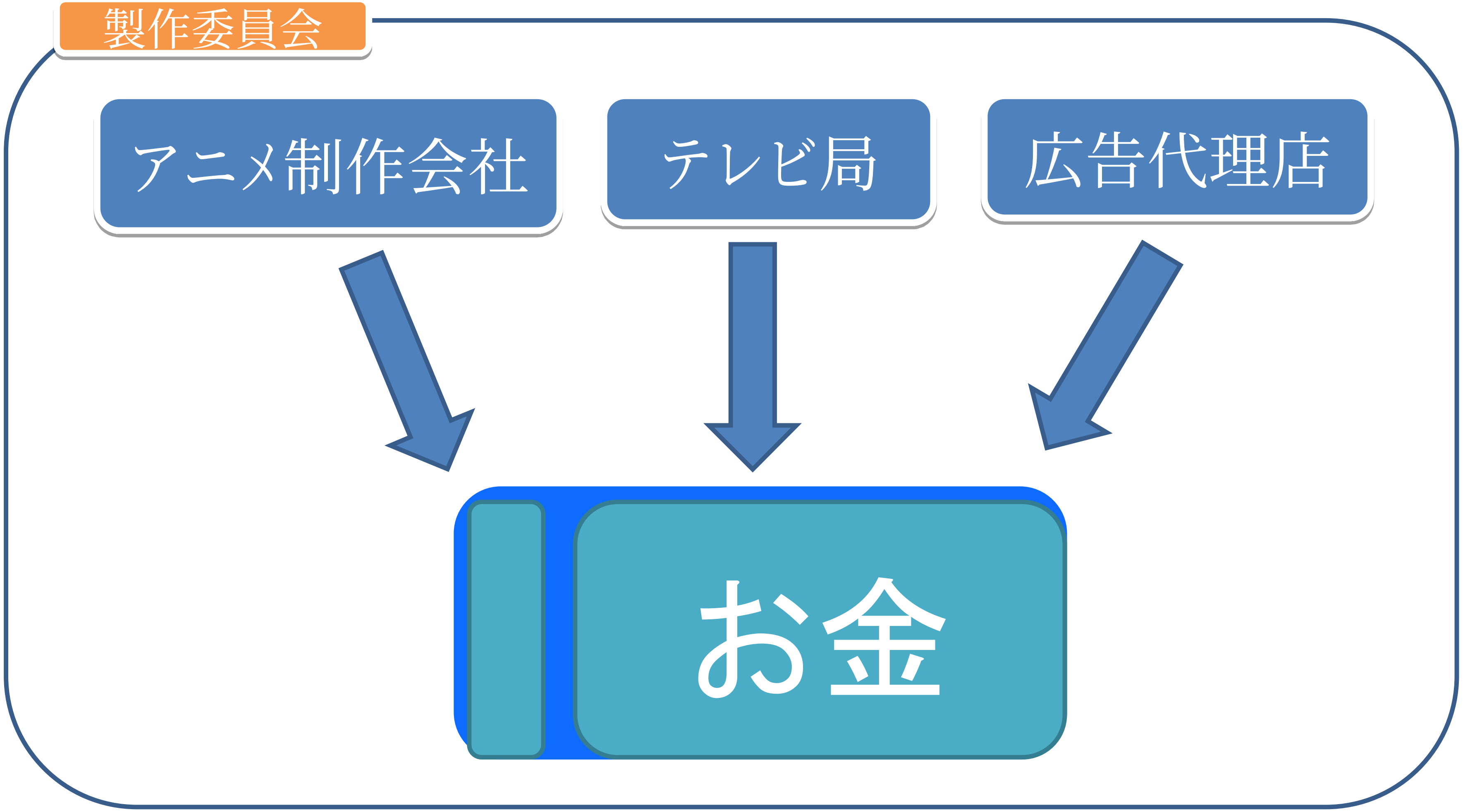
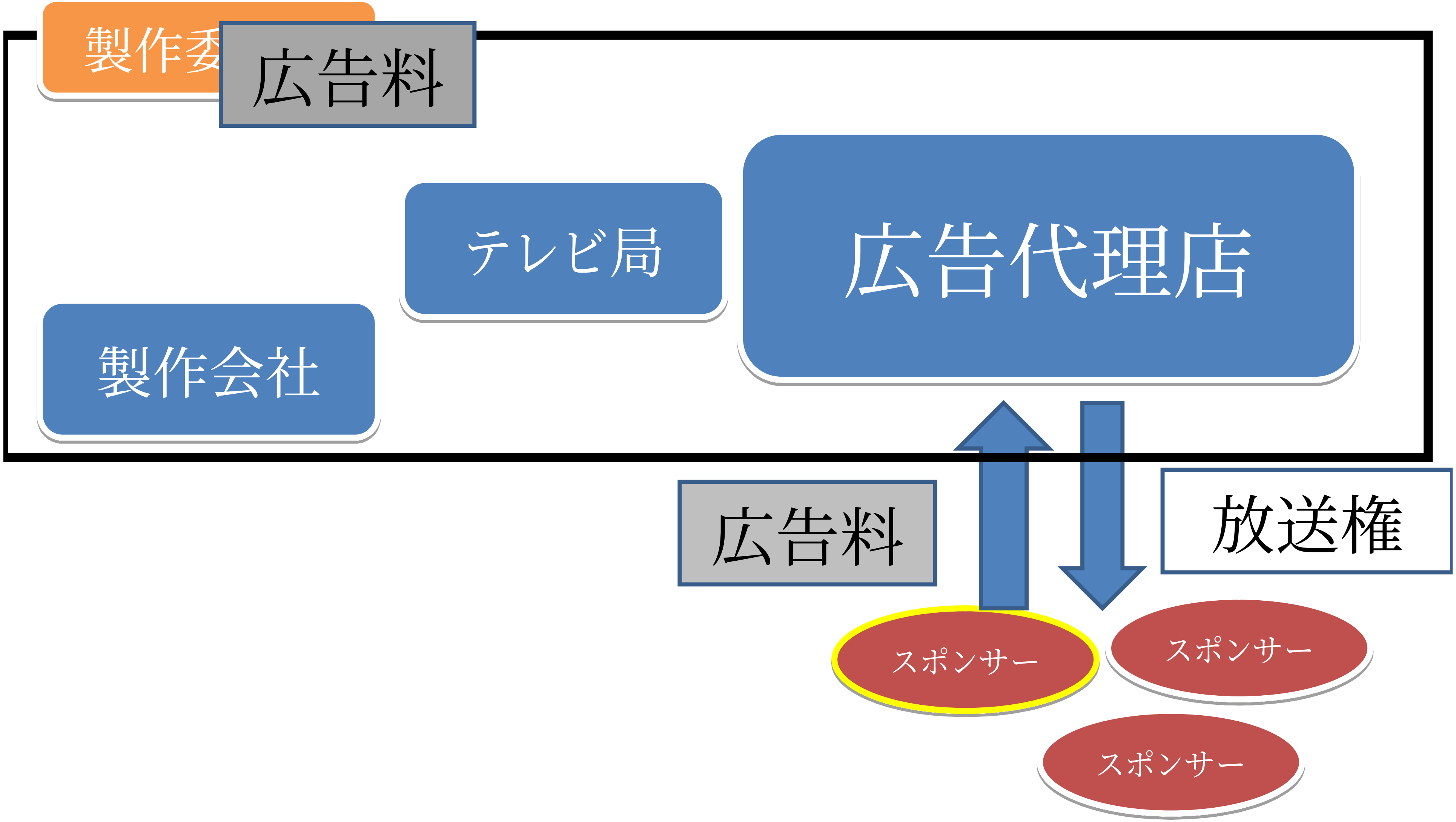
	売り上げが上がらない	利益が少ない	資金調達が難しい	必要な人材が確保できない	人材の育成ができない	既存顧客依存から脱却できない	海外進出のノウハウがない	その他	課題・問題点はない
■全体(25)	11	17	7	13	10	4	1	5	0
■企画・製作会社(8)	4	5	3	3	7	2	1	2	0
■元請会社、元請／下請け会社(4)	0	2	1	3	1	0	0	0	0
■下請、ポストプロ、美術・背景製作会社(13)	7	10	3	7	4	2	0	3	0

出典：日本総研　「neo anime」調査研究より

課題　製作委員会方式の説明



課題　製作委員会方式の説明



課題　製作委員会方式の説明